英語のオノマトペの象徴メカニズム

呂　佳蓉
京都大学大学院
chiarung@mbox.kyoto-inet.or.jp

1. はじめに

本稿は認知言語学の観点から英語のオノマトペの象徴メカニズムを解明する試みである。従来の英語のオノマトペ研究は辞書の記述に止まったように思われる。オノマトペ語彙が羅列されたり、形態素のように説明されたりする。比喩に転じた現象がほとんど言及されていない。英語のオノマトペ(onomatopoeia) とは、ギリシア語で音と指示対象の連結で形成される言葉ということから示唆するように、擬音が基本的な意味であり、事態との間にメトニミー・リンク（近接性）が介在している。日本語の擬態語などは mimetic words とされ、音がないため抽象度のより高い、慣習化された有縁性が関与している。本稿の対象は擬音起源をもつ擬音語を考察することにする。

本稿の目的は、まず、英語のオノマトペの特徴を概観し、擬音語の *bam* を取り上げて認知言語学的な観点からその意味および意味拡張を考察することにする。オノマトペはただの擬音のことばではなく、比喩の側面およびその意味拡張のメカニズムを明らかにすることにある。なお、本稿で扱う英語の擬音語表現は日常ではあまり使われないと言われるが、その産出や用法を理解することによって「英語感覚を培う」点に意義がある。

2. 先行研究

2.1 英語のオノマトペ現象

Lyons（1977:103）は、言語のイコン性（iconicity）を論じる際、オノマトペ（onomatopoeia）を言及している。Lyons によると、イコン性を二段階分けることが出来る。音声的な類似性をもつものは、一次的イコン性（primary iconicity）とみなす。英語の *cuckoo* がその一例である。そして、仮に *owl* がその鳴き声でフクロウの名前になったとする。後に *owl*（フクロウ）のイメージから、*owl* が“wise”や“wisdom”を意味するようになった場合は、それが二次的イコン性に由来すると Lyons はいう。このような、二次的イコン性に基づく意味拡張のなかには、メタファー・リンクによる拡張も入っている。

そして、二次的オノマトペ(secondary onomatopoeia)は二次的イコン性(secondary iconicity）の特例だという。Ullmann（1962:84）は、*dither*、 *dodder*、 *quiver*、 *slink* や *gloom*、*grumpy*、*mawkish*、*slatternly* などを挙げている。後者の一群は

Copyright © 呂佳蓉,「英語のオノマトペの象徴メカニズム」
『言語科学論集』第 10 号 (2004), pp. 99-116.

なんとなく“ some physical or moral quality usually unfavourable” という意味をもつという。ここまで発展すると、sound-symbolism（もしくは、phonaesthesia）に属する現象になる。以上から分かるように、従来の研究ではオノマトペと音象徴の現象が断絶した現象として見ておらず、連続した言語現象として捉えられてきたのである。

音象徴研究の一環として、特殊な語頭子音や語尾子音が特定な意味をもつという説に至る（田守・スコウラップ 1999）。ただ、それはある種の動きを象徴するが、それらが絶対的な特徴とは言いにくい。ここでは、参考のために田守・スコウラップ（1999）に述べられる、より擬音語・擬態語らしい接辞や特徴の一部を簡単に表１のように整理する。

表１　英語のオノマトペらしい接辞（接辞ということばは田守・スコウラップ（1999）より援用した）

接辞	特徴	例
fl-	速さ	flick, flip, fling, flap
sw-		swing, swat, swipe, swoop
gr-		grumble, groan, grout
-ash	突然の強い打撃	crash, smash, gash, bash
-ump	落下や衝撃	thump, bump, dump, slump
-iggle		giggle, higgle, juggle, niggle, sniggle, squiggle, wiggle, wriggle
-ety		bumpity-bump, clackety-clack, clankety-clank, clappity-clap, clickety-click, clipperty-clip, flippity-flap, flippity-flop, etc.
ker-	強調	kerblam, kerblooie, kerchoo, kerchunk, kerflip-kerflop, kerflop, kerplonk, kerplunk, kerpow, kerslam, kerslap, etc.

厳密にいうと、英語の onomatopoeia という用語は基本的に動物の鳴き声や事物の音を指すように使われている。日本語の擬態語に当たる語彙は、mimetic words や sound symbolism による語彙だと解釈するのが通常である。日本語と英語の用語の違いがあるという点に注意しなければならないが、日本語のオノマトペ研究の文脈では、便宜上一括して両方「オノマトペ」と呼ぶ。これが誤解を生じる基ともいえる。

2.2 翻訳に見るオノマトペ

日本語の擬音語・擬態語の語彙と比べて英語の擬音語・擬態語には、それらしい音韻・形態的特徴が見られないと言われている。それを浮き彫りにするために、以下では、「歩く」や「泣く」に関する日英の擬音語・擬態語を取り上げて比較する。

2.2.1 「歩く」と共起しうるオノマトペ表現

まず、日英擬音語・擬態語辞書から例を見る。表１は尾野秀一（1984）『日英擬音・擬態語活用辞典』より引用し筆者が再編集したものである。

表1　日本語の「歩く」動詞と共起しうるオノマトペ表現とその英訳

日本語	英訳	Oxford English Dictionary, 2nd ed.	起源
オノマトペ＋動詞	動詞	walk: to travel or move about on foot. Also with advs. *about*, *on*, etc.	OE
えっちらおっちら歩く	to struggle along		
さっさと　歩く	to walk quickly		
すたすたと　歩く	to walk hurriedly		
せかせかと　歩く	to walk quickly		
そっと　歩く	to step softly		
そろそろと　歩く	to walk leisurely		
ちょこちょこ　歩く	to waddle	waddle: to walk with short steps, swaying alternately from one leg to the other as is done by a stout short-legged person.	不明
てくてく　歩く	to trudge	trudge: to walk laboriously, wearily, or without spirit, but steadily and persistently; 'to jog on; to march heavily on' (J.). Sometimes merely an undignified equivalent of 'walk', 'go on foot'.	不明
とことこと　歩く	to trot	trot: to go or move quickly; to go briskly or busily; to bustle; to run.	ME, Old French
どしどし　歩く	to lumber	lumber: to move in a clumsy or blundering manner; in later use only, to move heavily on account of unwieldiness of bulk and mass.	ME
どしんどしんと　歩く	to stomp along	stomp: usually 'stump', to walk clumsily, heavily, or noisily, as if one had a wooden leg./ To knock on the floor in walking.	MLG, Du
とっとと　歩く	to walk quickly		
とぼとぼと　歩く	to plod	plod: to knock on the floor in walking.	擬音
のそのそ　歩く	to walk languidly		
のそりのそりと　歩く	to lumber slowly		
のっしのっしと　歩く	to walk heavily		
ばたばた　歩く	to walk pit-a-pat	pit-a-pat: An imitation of the repeated or alternated sound made by the strong beating or palpitation of the heart in excitement or emotion; also of that of light or rapid footsteps, or of similar alternating or reiterated sounds.	擬音
ふらふらと　歩く	to walk unsteadily		
ぶらぶらと　歩く	to stroll	stroll: to walk or ramble in a careless, haphazard, or leisurely fashion as inclination directs; often simply to take a walk.	不明
ふらりふらりと　歩く	to sway as one walks		
ぶらりぶらり　歩く	to stroll leisurely		
ふんぞり返って　歩く	to swagger	swagger: to behave with an air of superiority, in a blustering, insolent, or defiant manner; now *esp.* to walk or	

		carry oneself as if among inferiors, with an obtrusively superior or insolent air.	
ゆっくり　歩く	to walk slowly		
ゆるゆると　歩く	to walk leisurely		
よたよた　歩く	to stagger		
よちよち　歩く	to toddle	toddle: to walk or run with short unsteady steps, as a child just beginning to walk, an aged or invalid person; also said of a similar walk or run of any animal.	不明
よぼよぼ　歩く	to walk unsteadily		
よろよろと　歩く	to stagger heavily as one walks		

「歩く」は motion verb である。日英両言語においては移動動詞に組み込まれる要素が異なる（Talmy II:27）。[1]　簡約すると、日本語の移動動詞は「経路」が組み込まれるのに対し、英語は「様態」が組み込まれる。ゆえに、日本語では「オノマトペ＋動詞」という形を取るが、英語の場合は「manner」が動詞に組み込まれるため、動詞一つでその意味を表す（Talmy II 2000:60）。このことは、表１の例文からも確認できる。Talmy の移動動詞に関する考え方は図１のように示す。

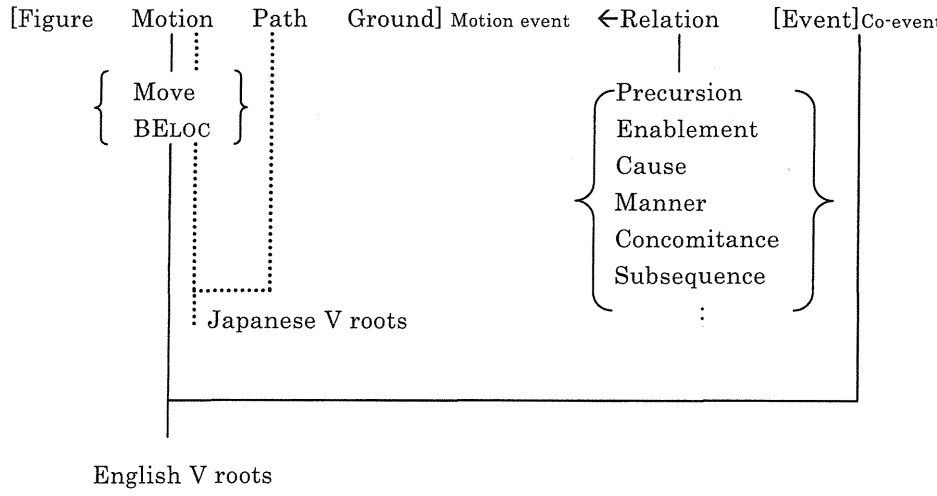


図１　日英移動動詞の結合要素、Talmy 2000 II:28 を改編したもの

[1] Talmy 2000 (vol.2)によれば、タイポロジー的な観点から移動動詞は三種類に分類できる。それぞれ motion + path、motion + co-event、motion + figure である。英語は「motion + co-event」タイプの一例であり、日本語は「motion + path」タイプである。「motion + co-event」タイプの他の言語は、ラテンロマンス系以外の Indo-European 言語、Finno-Ugric, Chinese, Ojibwa と Warlbiri などがある。「motion + path」タイプの言語は、Romance, Semitic, Korean, Turkish, Tamil, Polynesian, Nez Perce と Caddo などが挙げられる。

そして、表 1 から「歩く」と共起しうる表現は、必ずしも音声を伴うわけではないということがわかる。音声の描写があったり様態の描写だったりする。それを反映しているかのように英語の表現のなかで、OED で明らかに「擬音」と確認できるのが plod と pit-a-pat だけである。

日本語のオノマトペ表現は、音声のドメインのみに関わっているわけではなく、速度のドメインや様態のドメインにも関わっている。その関係は図 2 のように示すことができる。

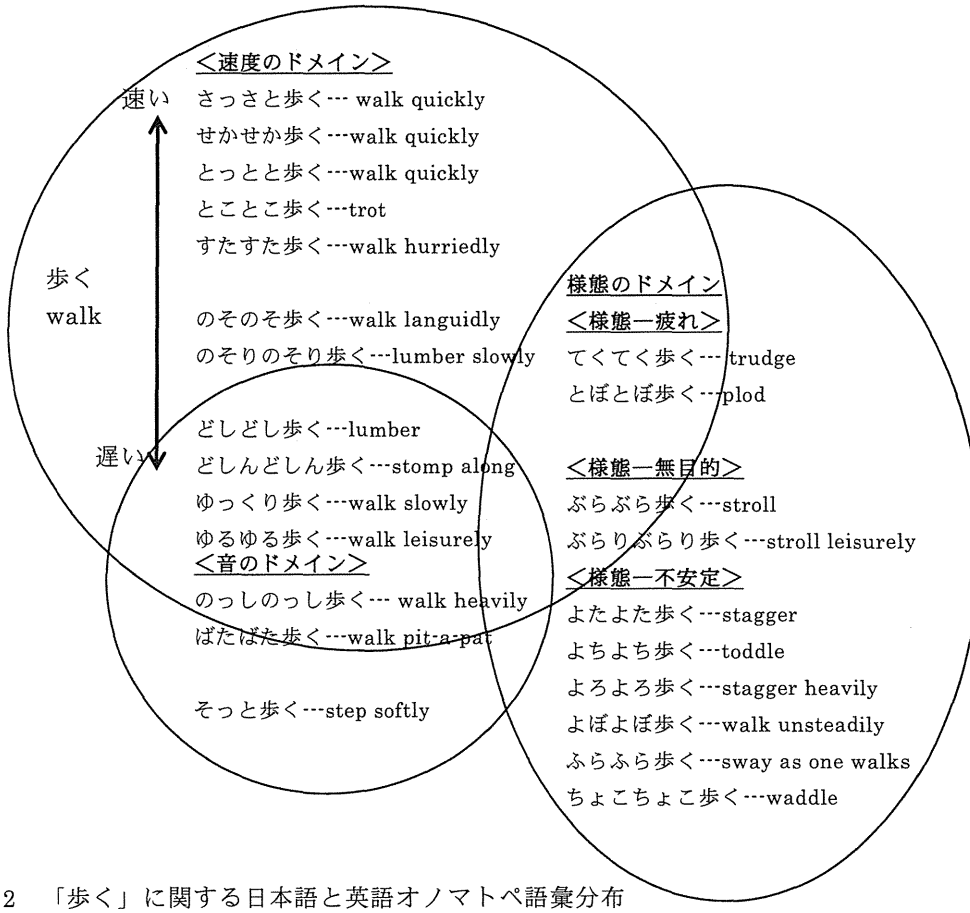


図 2　「歩く」に関する日本語と英語オノマトペ語彙分布

図 2 で示したように、速度が速ければ通常、歩く音が小さくなる。速度が遅いと疲れる様態や物体の重さと相関しやすくなる。様態ドメインのなかでさらに疲れや無目的、不安定な状態といったサブドメインが考えられる。厳密に言えば、サブドメインの範囲が広く、開かれたカテゴリーとして考える。

2.2.2 「泣く」と共起しうるオノマトペ表現

続いて、「泣く」と共起しうるオノマトペ表現を考えてみる。「歩く」と比べて「泣

く」のほうがより擬音的だと推測できる。表２は、表１と同じく尾野秀一（1984）『日英擬音・擬態語活用辞典』より引用し筆者が再編集したものである。

表２　日本語の「泣く」動詞と共起しうるオノマトペ表現とその英訳

日本語	英語	Oxford English Dictionary,2nd ed.	起源
オノマトペ＋動詞	動詞		
あーんあーん　泣く	to bawl	bawl: to shout at the top of one's voice, with a loud, full, protracted sound; to cry loudly and roughly, to bellow. Often emphasized by *out*.	med. Latin
おいおい　泣く	to blubber	blubber: to weep effusively; to weep and sob unrestrainedly and noisily. (Generally used contemptuously and in ridicule for 'weep'.)	擬音
おぎゃーと[2]　泣く	to mewl	mewl:to cry feebly, whimper, like an infant;to make a whining noise.	擬音
おんおん　泣く	to bawl		
きーきー　泣く	to screech	screech: to utter a sharp, piercing cry, as of pain or alarm; to scream or call out with ashrill voice; also occas.used *transf.* of inanimate things.	擬音
ぎゃーぎゃー　泣く	to cry	cry: *intr.* To utter inarticulate exclamations, *esp.* of grief, lamentation, or suffering, such as are usually accompanied with tears; to weep and wail.This passes in later use into:To weep,shed tears; used even where no sound is uttered.	
さめざめと　泣く	to cry bitterly		
しくしく　泣く	to sob	sob: to catch the breath in a convulsive manner as the result of violent emotion, esp. grief; to weep in this fashion.	擬音
はらはらと涙を流して泣く	to shed copious tears		
ひーひー　泣く	to pule	pule:to cry in a thin or weak voice, as a child; to whine,to cry in a querulous tone.	French 擬音
めそめそ　泣く	to whimper	whimper: to utter a feeble, whining, broken cry, as a child about to burst into tears; to make a low complaining sound.	擬音
わーわー　泣く	to cry noisily		
わんわん　泣く	to howl	howl: Of a human being: to utter a similar sound; to utter loud and doleful inarticulat e cries; to wail, lament, esp. with pain. In modern use often somewhat contemptuously applied to any cry of pain or distress.	擬音
わーんと　泣く	to cry one's heart out		

[2] 「おぎゃーと泣く」は実際英語の *mewl* とはイメージが合わない。

表 2 の英訳は日英辞書から引用したものだが、いくつかの対訳が気になる。例えば、「あーんあーん泣く」という表現は通常子供の泣き方を喚起するが、その対訳の *bawl* は、大人が恐怖や苦痛のため「悲鳴を上げる」時にも使える。また、「おぎゃーと泣く」も「赤ん坊の元気な泣き声」と通常解釈されるが、その対訳の *mewl* は実際「赤ん坊の弱弱しい泣き声」と考えられる。この対訳のズレに関して更なる考察が必要である。

「泣く」事態は殆どの場合、音声を伴うため英語の表現でも擬音起源の言葉が多用されている。以上事例から分かるように、日本語の擬音語・擬態語はおおむね「ABAB」という反復のコンストラクションを有しているため、比較的認識しやすいが、英語の場合はそうではない。しかも、日本語ではオノマトペを持って表現する擬態の部分は、英語では、様態動詞をもって表現するという点も注目しなければならない。両言語では「擬音語・擬態語」の概念について一致しないところが多い。

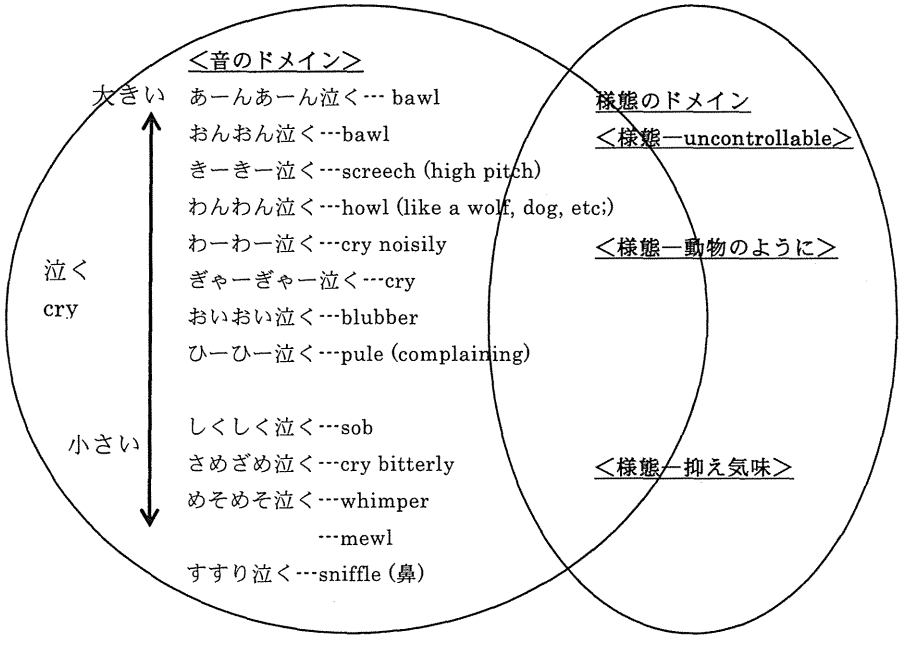


図 3　「泣く」に関する日本語と英語オノマトペ語彙分布

図 3 で示したように、泣き声の音量とその泣く様態が密接に関わっている。以上の考察から日英のオノマトペ表現の形の違いが明らかになった。しかし、英語のオノマトペが実際どのように使われているか、その振る舞いをより深く理解し、その象徴メカニズムを解明するためには、個々のオノマトペの意味の考察が不可欠である。

3. 認知言語学の観点から

本稿は、認知言語学の観点から英語の擬音語・擬態語の象徴メカニズムを考察する。まず、言語発達・経験基盤の観点から、そして比喩の段階性の観点から考える。

3.1　言語発達の観点から見た英語のオノマトペの特徴

一般的に言語発達において、幼児が喃語期を経てから少なくともさらに三つの段階を経ている（Werner & Kaplan 1963）。発声の諸特性（音声、高低、強弱の変化など）と、その発声が描出する事象の諸特性が分化してゆくという点から見れば、この分化の過程には、発生理論と経験的観察結果に基づいて、（1）自然的擬音的描出活動（naturalistic-onomatopoetic depiction）（2）相貌的描出活動（physiognomic depiction）（3）慣用的表示活動（conventional representation）という継起的な三段階が観察される（Werner & Kaplan 1963, 訳書 1974：102）。なかでは、自然的擬音的描写活動というのは擬音的現象であり、相貌的描写活動というのは音象徴的現象である。

幼児の擬音的現象とはいうが、実際、擬音的パターンがその言語に特徴的な正確さを具えていなければならないという。Werner & Kaplan (1963)では、様々な例があるが、簡単に引用しておこう。以下の例はドイツ語の例である。

> 他方、調音器官の＜構え方＞によって様々の相貌性を描出する例も多く観察されている。たとえば、言語病理学者の Kussmaul（114,p.49)がほとんど毎日観察していた生後一歳半になる男児は、ボールや銅貨や輪などの丸くて転がるものをすべて golloh という音声でさした。舌を《丸めて》発するこの音声パターンは、転がる事物の音をまねているばかりでなく、舌を丸めることでその事物の運動をも真似ているように思われる。Kussmaul はまた、言語学者の steinthal が自分の一歳半の娘について行った同様の観察結果を引用している。それによれば、その子は「樽」のことを lululu と呼び、Steinthal はこれを模倣パターンであると解釈したという。（訳書 1974：108）

Kussmaul が転がる様子を *golloh* と言っているのは興味深い現象である。実際日本語でも転がる様子をコロコロ/ゴロゴロと表現しているのである。そして、幼児がその事物の音を真似て、その擬音語がそのものの名前として使用したりする。

英語のオノマトペの全体像を掴むために、英語の漫画から使用された擬音語・擬態語表現を検証する。今回使用したデータは web 上で公開された、英語の漫画から採集したオノマトペの語彙集である（cf. APPENDIX I)。

APPENDIX I において、出典は英語の漫画 75 冊、延べ数合計 1358 事例。

表 3　語彙化された語彙の比率

語彙化された数	一音節(全体における比率)	二音節(全体における比率)	三音節(全体との比率)
122	109 (89.34%)	11 (9%)	2 (1.6%)

オノマトペには臨時語が多数ある。延べ数 1358 のうち、辞書で確認された語彙が「語彙化」された語彙とみなす。そして調べた結果、今回のデータにおいて１音節が全体の 89.34％を占めた。１音節が擬音語の特徴だと言える。この点は言語発達の観点から理解しやすい。つまり、ケルト語、宗教・学術用語のラテン語、宮廷用語のフランス語の影響で変容した英語は事態の音を真似て語彙化する際、日常会話に馴染みやすい１音節（単音節）を使用する傾向が見られる。(cf. APPENDEX III)

また、意図的に作られた「綴りのズレ」も特徴の一つといえよう。例えば、click, klik, klink ; knock, knok, nok ; crack, crak, krack, krakk などが見られる。通常、前者が語彙化された綴りであるが、綴りのズレた後者を用いて、より「擬音的」な表現として使う。

さらに、音節の長さを強調することにより、意味の強調を表す傾向も見られる。例えば、beep, beeeep, beeeeep ; ow, oww, owww, owwww ; boom, boomm, booom, booomm, booooom ; poof, poooof などが挙げられる。この点は、日本語のオノマトペにおいても同じことが言える。

3.2　比喩の段階性の観点から―*bam* を例にして

擬音語に由来する語彙の用法を検証しその意味拡張の実態を明らかにする。ここでは *bam* を例にする。ＯＥＤによると

bam は(bæm) [Echoic.]

An interjection imitating the sound of a hard blow.

1922 JOYCE *Ulysses* 109 Bam! expires. Gone at last. **1962** *Spectator* 25 May 674/2 Think of the United States as a 3,000-mile-broad comic strip where significant occasions go bam, pop and zowie.

実際*bam*がどのように使われているのか、その実態をインターネットで検索してみた。以下の例文はすべてwebから採集した例文である。なお、*bam*は、漫画においてどのように使われるか、『漫画で楽しむ 英語擬音語辞典』(1985) では示されている (cf. APPENDIX II)。

(１) The police *bammed* on the door with a battering ram.
　(･･･ドアをどんどん/バンバン/バン/ガン/ドン/ドカン/ボカンと叩いた)

(２) When Harrah's headliner Jimmy Hopper started performing, Legasse, who attended Juilliard School of Music to be a percussionist, *bammed* the drums.
　(･･･ドラムをドンドン/ガンガンと叩いた)

(３) Luke *bammed* the table with his fist.
　(･･･拳でテーブルをドン/バン/ガン/ドカン/ボカンと叩いた)

bam の意味分析するにあたってまず *bam* の理想認知モデルを考えてみよう。理想認知モデル (ICM : Idealized Cognitive Model) は G. Lakoff (1987) が提唱した事

物の認知図式である。ICM の形成はその社会の成員の経験に基づいているため、経験基盤主義である。通常、種々の背景的要因をもとに、単純化・理想化して対象を捉える知識モデルを、理想認知モデルと呼ぶ（cf. 辻編 2002:252)。ICM はフレーム、スキーマなどといった考え方と共通し、プロトタイプ効果やカテゴリー構造など他の関連した諸概念を説明することができるとされる。意味のネットワークを形成する際に、ICM をもとに発展したメトニミー・リンク（時空間の近接性によるもの）やメタファー・リンク（類似性によるもの）が重要な働きをする。

（4）　**＜*bam* が使われる事態の ICM＞**

前提条件：何か固い物体(lm)が存在する
前　　半：誰かが、あるいは何か(tr)がその物体とぶつかる
中　　盤：ぶつかって大きい音を出す
後　　半：物体(lm)が影響を受ける（ぺちゃんこになる可能性がある）
終 了 点：音が消え、静止状態に戻る

認知言語学においては、際たつもの（移動するもの）が trajector（tr)、背景になるものが landmark（lm）と規定している。

（5）　**＜*bam* の ICM の諸側面＞**

＜事態の音＞：大きな打撃音
＜trajector＞：人か固いもの
＜landmark＞：固いもの
＜tr の動作＞：動作あり
＜tr の様態＞：力いっぱいで
＜lm の様態＞：大きな影響（ダメージなど）を受ける

（1）から（3）の文はいずれも日常的な経験であり、基本的用法である。そういった経験から（4）と（5）の ICM が形成される。

（6）The dictionary fell onto the floor with a *bam*.
（ドサッ/バン/ドスン/バサッと床に落ちた）

（6）の事態を *bam* の ICM と照合してみる。

表 4	*bam* の ICM の諸側面	(6)における *bam* が使われる事態
＜事態の音＞	大きな打撃音	大きな落下音
＜trajector＞	人か固いもの	本
＜landmark＞	固いもの	床
＜tr の動作＞	動作あり	落下
＜tr の様態＞	動的：力いっぱい	動的（dynamic)
＜lm の様態＞	衝撃、大きな影響を受ける	衝撃を受ける

もともと打撃音を表す *bam* は落下音を表すようになる。音の類似性からだと思わ

れる。

（7）The person to the left has to take the card unless they have the king, which means you *get "bammed"* and have to take another shot and keep your card.
（･･･負けということで罰の一杯を飲まなければならない･･･）

（8）The school has won five championships, more than any other school. This year, however, Bama *was bammed* in a regional competition.
（ぼろ負けした/打ちのめされた）

（7）（8）は受動構文のため、tr は衝撃を受けるほうへ移る。同じく *bam* の ICM と照合してみる（表 5）。

表 5	*bam* の ICM の諸側面	(7)(8)において *bam* が使われる事態
＜事態の音＞	大きな打撃音	無し
＜trajector＞	人か固いもの	ポーカープレーヤ、バスケットチーム
＜landmark＞	固いもの	ライバル
＜tr の動作＞	動作あり	ゲームに参加する
＜tr の様態＞	動的：力いっぱい	静的、抽象的
＜lm の様態＞	衝撃、大きな影響を受ける	大きなダメージを受ける、負ける

表 5 から分かるように、実際の打撃音という側面が消えて、具体的な事態を描写することから、抽象的な事態を描写するようになる。*bam* の ICM と一致する点は負けることにより「大きなダメージを受ける、衝撃を受ける」という点だといえよう。

（9）Dessert was vanilla ice cream with a strawberry sauce and fresh strawberry garnish. We made each plate and garnished them like a gourmet restaurant. I even *"bammed"* each plate with chopped garnish. They loved the meal.
（･･･（力を入れて）どんと飾った）[3]

表 6	bam の ICM の諸側面	(9)において bam が使われる事態
＜事態の音＞	大きな打撃音	無し
＜trajector＞	人か固いもの	人
＜landmark＞	固いもの	皿
＜tr の動作＞	動作あり	動作あり、飾る
＜tr の様態＞	動的：力いっぱい	動的、力を入れてどんと
＜lm の様態＞	衝撃、大きな影響を受ける	surprise させる

表 6 から分かるように、（9）の事態は *bam* の ICM の様態と一致する。要するに、

[3] （9）の *bam*= spice up with chopped garnish。その動作は throw garnish on plates と動作的に似ているが、throw を使う場合は愛情が感じられないという。なお、アメリカの料理番組の名シェフ Emeril Lagasse がこの *bam* を愛用していることはよく知られている。

「力いっぱい→力を入れてどんとやる」という点である。そして、ICM のなかの「衝撃」という点は「surprise」という意味に変わる。二つのドメイン間のメタファー・リンクだと考えられる。

（１０）　Audiences *are "bammed"* by Maria Bamford.
（･･･圧倒された/が～んとなった）（bammed = amazed）

（１１）　The kids just *get bammed* on the music and words.
（･･･すっかり心が奪われた）[4]

表７	*bam* の ICM の諸側面	(10)(11)において *bam* が使われる事態
＜事態の音＞	大きな打撃音	無し
＜trajector＞	人か固いもの	聴衆、観客、子供
＜landmark＞	固いもの	歌手、歌
＜tr の動作＞	動作あり	聞く
＜tr の様態＞	動的：力いっぱい	動的
＜lm の様態＞	衝撃、大きな影響を受ける	衝撃、overwhelmed

（１０）（１１）では、*bam* は完全に心理的な状態を描写することになる。*bam* の ICM と照合してみると、様態の側面で「衝撃を受ける→圧倒される（overwhelmed）」というメタファー・リンクが働く。例文のなかに、さらに（１２）のような事態にも *bam* が使われる。

（１２）　All of a sudden, *bam*! I was 30!
（･･･突然、がーん、私は 30 となった！）
（*bam* は爆発のイメージで、突然さを強調している）

表８	*bam* の ICM の諸側面	(12)において *bam* が使われる事態
＜事態の音＞	大きな打撃音	無し
＜trajector＞	人か固いもの	人
＜landmark＞	固いもの	無し
＜tr の動作＞	動作あり	動作無し
＜tr の様態＞	動態：力いっぱい	静的（non-dynamic）
＜lm の様態＞	衝撃、大きな影響を受ける	衝撃、突然

（１２）の *bam* の事態は、実際強打のイメージ（日本語の「がーん」のようなイメージ）だけでなく、爆発のイメージもある。魔法がかけられて突然現れるイメージさえある。（１２）の文が一番しっくりくる、ぴったりだという。[5]

以上のことを考慮して *bam* に関する ICM をもう一つ考えなければならないことになる。すなわち、(13) のような事態である。

---

[4]　(11) において、'by'の場合は passive の意味が強く出るのに対して、'on'の場合はその音楽に「乗っている」意味がより強調的という)。

[5]　アメリカ・カナダ人のインフォーマントによる。

（１３）　＜*bam* が使われる爆発の ICM＞
前提条件：何か爆発物(tr)が存在する
前　　半：爆発する
中　　盤：同時に大きい音を出す
後　　半：物体(lm)がダメージを受ける
終 了 点：音が消え、静止状態に戻る

（１４）　＜*bam* の爆発 ICM の諸側面＞
＜事態の音＞：大きな爆発音
＜trajector＞：爆発の可能性のあるもの
＜landmark＞：人かモノ
＜tr の動作＞：動作あり
＜tr の様態＞：力いっぱい
＜lm の様態＞：衝撃、大きなダメージを受ける

強打のイメージにせよ、爆発のイメージにせよ、*bam* という擬音語で喚起される意味は恐らく「衝撃、突然」という感覚であろう。二つの事態の関係が、図４のように示すことができる。*bam* に関わる二つの ICM が存在するということは、オノマトペ表現の複雑さを意味することにもなる。一つの擬音語で複数の事態を喚起しうることが、*bam* の事例から示唆された。そして、どのような複数の事態が、どのようなオノマトペで喚起されうるかについて、擬音的な特徴によるものもあれば、ある文化社会の決まりで定められるものもある。[6]

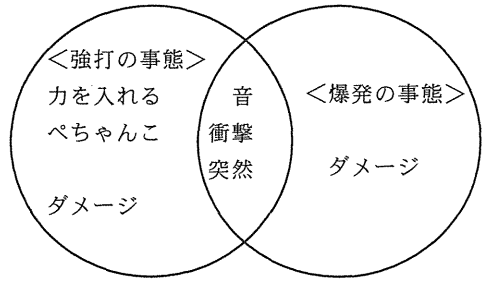


図４　*bam* による二つの事態の喚起とその共通点

以上の考察から、*bam* は単なる音の真似ではなく豊富な比喩表現でもあるということがわかる。以下の図５をもって *bam* の意味ネットワーク及びその多義性の発生経路を表現する。ちなみに、メトニミー・リンクとは場面の時空間の近接性によるリンクのことであり、メタファー・リンクとはドメイン間の類似性によるマッピングのリンクである。

---

[6] 爆発音に関して、他の英語のオノマトペもある。例えば、boom, bomb, bang, blam, wham などが挙げられるが、その使い分け・棲み分けについて本稿では言及できないが、別の機会に譲る。

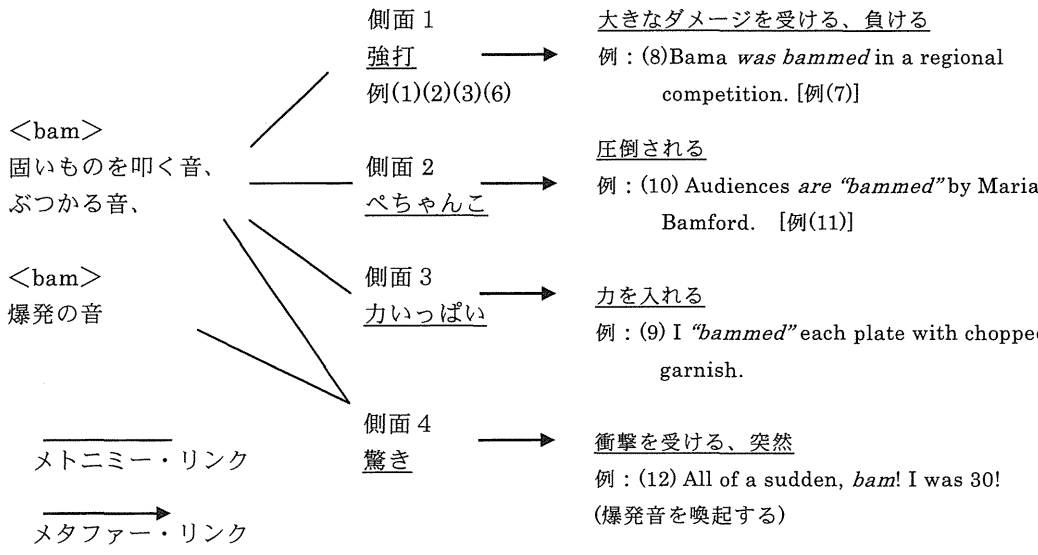


図 5　*bam* の意味拡張図

4. 結語

本稿の考察で少なくとも以下のことが主張できるだろう。

- 日本語の擬音語・擬態語の表現形式と英語の擬音語・擬態語の表現形式は必ずしも一致するものではない。日本語の「オノマトペ＋動詞」という形式は擬音も擬態も可能だが、英語においては「様態動詞」一つで表現することが多い。ただし、「walk pit-a-pat」のように「pit-a-pat」のような特殊形態をもつ擬音・擬態表現もある。
- オノマトペ語彙の意味拡張のプロセスを解明するなら、明らかに擬音のルーツをもつ語彙から考察すべきであろう。そこで、外部世界との相互作用の一部として、環境と共振しながら意味を読み取り、解釈する人間の認知能力が浮き彫りになるからである。そして、認知言語学の手法から個々の擬音語・擬態語の理想認知モデルおよびその諸側面を考慮することにより、メトニミー・リンクやメタファー・リンクを介してその多義の意味ネットワークを明らかにすることができる。複雑な振る舞いをもつ副詞（オノマトペ）の言語現象を解く一つの鍵となる。
- 「walk」の代わりに、「trudge、toddle、waddle」などのような英語の「様態動詞」が存在しており、それらの喚起するイメージはいきいきしている。日本語のオノマトペと並行して勉強したほうが効果的だと主張する。訳読的英語教育ではなく、英語表現に含まれるオノマトペの日英表現のニュアンスを英語学習者に伝えたい。本稿は英語学習意欲を盛り立てる動機付けになると信じる。

＜謝辞＞
本発表を作成するにあたって以下の方々から大変有益なアドバイスをいただいた。

児玉一宏氏、青木真喜子氏、Kanoko Harada、Goro Harada、Julie Harada、Samuel Young Chung 諸氏に、感謝の意を申し上げたい。

＜データ出典＞A Dictionary of Comicbook Words on Historical Principles Compiled & Edited Under the Careful Supervision of Kevin J. Taylor
http://collection.nlc-bnc.ca/100/200/300/ktaylor/kaboom/Kaboomhome.htm

＜辞書＞
尾野秀一（1984）『日英擬音・擬態語活用辞典』，東京堂.
山口仲美編（2003）『暮らしのことば　擬音・擬態語辞典』，講談社.
Oxford English Dictionary,（2002）2nd ed. version 3.1.(電子版).
『リーダーズ英和辞典』編集部編（1985）『漫画で楽しむ　英語擬音語辞典』，改田昌直＆クロイワ・カズ画，研究社.
五味太郎監修・制作（1989）『日本語擬態語辞典』，The Japan Times.

＜主要参考文献＞
Goldberg, Adele E. (1995) *Contructions: A Construction Grammar Approach to Argument Structure*. The University of Chicago Press.
Lakoff, George.（1987）*Women, Fire and Dangerous Things*, The University of Chicago.（池上嘉彦他訳（1993）『認知意味論』，紀伊国屋．）
Langacker, Ronald W.（1987）*Foundations of Cognitive Grammar*, Vol.I, Stanford University Press.
呂　佳蓉（2003a）「事態認知と日本語のオノマトペ」，『関西言語学会論文集』，23：73-83.
――――（2003b）「オノマトペの多義性に関するスキーマ的分析」『言語科学論集』(9)　京都大学, pp. 83-117.
――――（2004a）「比喩としてのオノマトペ―「ころころ」と「圓滾滾」」，『日本認知言語学会 JCLA 第四回大会論文集』，pp. 480-483.
――――（2004b）「オノマトペの多義性の考察：理想認知モデルの観点から―『ほかほか』『ほやほや』『ほくほく』と『呼呼』―」，『2004 當代認知語言学與日語研究創新研討会論文集』，pp. 103-123，台湾：台湾大学.
Lyons, John.（1977）*Semantics*, vol.I, Cambridge University Press.
田守育啓・ローレンス・スコウラップ（1999）『オノマトペ―形態と意味』東京：くろしお出版.
Talmy, Leonard. (2000) *Toward a Cognitive Semantics*, vol. I & II, Massachusetts Institute of Technology.
Tomasello, Michael (Eds) (1998) *The New Psychology of Language*, Lawrence Erlbaum Associates Inc.
辻　幸夫編（2002）『認知言語学キーワード事典』，研究社出版.
Werner, Heinz and Bernard Kaplan. (1963) *Symbol Formation: An Organismic-Developmental Approach to Language and the Expression of*

Thought, Clark University Press. (柿崎祐一・鯨岡峻・浜田寿美男訳(1974)『シンボルの形成　言葉と表現への有機－発達論的アプローチ』, ミネルヴァ書房).
山口仲美 (2002) 『犬は「びょ」と鳴いていた』, 光文社新書.
山梨正明 (1988)『比喩と理解』, 東京：東京大学出版会.
――― (1995)『認知文法論』, 東京：ひつじ書房.
――― (1998)「感性・身体性に根ざす言語」,『月刊言語』, Vol.27, No.6, pp. 26-33.
――― (2000)『認知言語学原理』, 東京：くろしお出版.

APPENDIX I

A Dictionary of Comicbook Words on Historical Principles

Compiled & Edited Under the Careful Supervision of Kevin J. Taylor

http://collection.nlc-bnc.ca/100/200/300/ktaylor/kaboom/Kaboomhome.htm

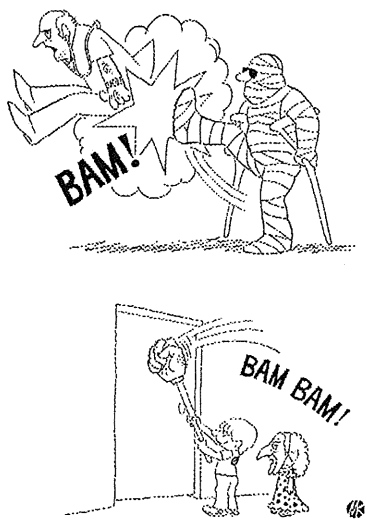
筆者がデータを整理しそのデータファイルの一部（抜粋）を提示する。

BAH	[Bobby Sherman #6, 1972] An exclamation of surprise: [Captain Marvel vol.1 #42, 1976] An exclamation of disdain	2	
BAHWAHHHH	[The Adventures of Bayou Billy #4, 1990] The sound of a vehicle downshifting	1	
BAM	[Attack #41, 1983] The sound of a gunshot; The sound of an explosion: [Prototype vol.1 #6, 1994] The sound of a door being kicked in: [The Ren and Stimpy Show #6, 1993] The sound made by a punch: BAMM [Captain Atom #7] The sound of a gunshot	4	v
BANG	[The Adventures Of Tintin: Explorers On The Moon, 1954] The sound of a gunshot: [Madballs vol.1 #7, 1987] A mechanical sound caused by a sudden impact	2	v
BANG CRASH BOOM	[Archie #407, 1993] A sound describing the loud sounds of rock music	1	
BAOOOM	[The Twisted Tantrum of the Purple Snit #1, 1980] The sound of bazookafire	1	
BAOUM	[Batman #502, 1993] The sound of weaponfire	1	
BAP	[G.I.Joe vol.1 #61, 1987] The sound of an object being struck	1	
BAPP	[The Adventures of Bayou Billy #4, 1990] A punching sound; A kicking sound	1	
BASH	[Madballs vol.1 #7, 1987] The sound of a collision	1	v
BBBARRROOOMM	[Crackbusters #1, 1986] The sound of an explosion	1	
BBBDROOM	[Ralph Snart Adventures vol.5, 1993] The sound of a car motor	1	
B-DAMM-D-D	[New Kids On The Block: Magic Summer Tour, 1990] The sound of thunder	1	
BDOK	[Captain Marvel vol.1 #42, 1976] The sound of a kick in the head	1	
BDOW	[Captain Marvel vol.1 #42, 1976] A hitting sound	1	
BEEP	[The Adventures Of Tintin: Explorers On The Moon, 1954] The sound of a radar signal: [The Punisher: War Zone vol.1 #1, 1993] The sound of a telephone answering device message indicator: [Man of War #8] The sound of an intercom alert: [Ripley's Believe It Or Not: True Ghost Stories #53, 1975] The sound of a roadrunner: [Mantra vol.1 #5, 1993] The sound of a school bus horn: BEEEEP also BEEEEEP [Dare Devil #277] The sound of a car horn	6	v
BEEEEP	see BEEP	1	
BEEEEEP	see BEEP	1	

APPENDIX II　出典：『漫画で楽しむ　英語擬音語辞典』(1985)

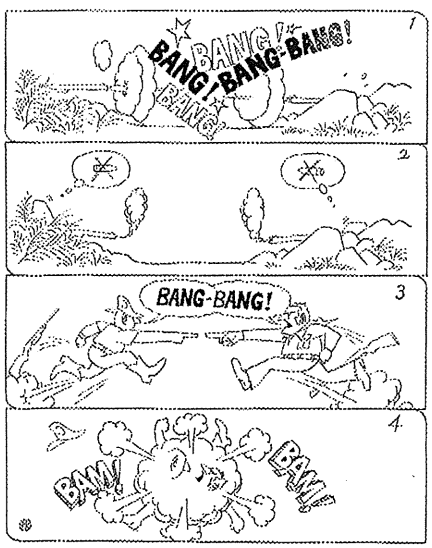
bah [bɑ́:, bɑ́(:)] ブン　ブッ　ブッ　ばーか
tsk [ts, tsk] チッ　チッ　チッ　「下品だ」「困ったもんだ」「ダメだろ」といった意味合いの舌打ち音

10

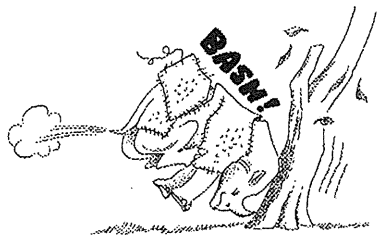


bam [bǽ(:)m] バン　ダン　ドン　ドカン　ボカン

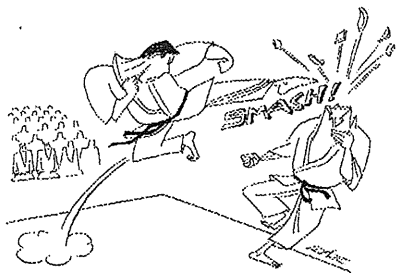
11



bang [bǽŋ] バーン　ガーン　ドン　ドカン　バタン



bash [bǽ(:)ʃ] バターン　ドーン　バーン　ガーン　ドーン



smash [smǽ(:)ʃ] ガシャン　ダシャン　ドカン　バキッ　(破砕を伴う(ような)激烈な打撃・衝撃)

APPENDIX III

Appendix I のデータに見られる、語彙化されたオノマトペの一覧表（122 words）

	語彙化
AH	n
AHEM	n
AHA	n
BAM	v
BANG	v
BASH	v
BEEP	v
BIFF	v
BLAM	v
BLAP	v
BLAT	v
BLUB	v
BONG	v
BONK	v
BOOM	v
BOP	v
BRACK	v
BTOOOM	n
BUMP	v
BURR	v
CHOMP	v
CHONK	v
CHOP	v
CLACK	v
CLANG	v
CLANK	v
CLAP	v
CLICK	v
CLINK	v
CLONK	v
CLOP	v
CRACK	v
CRASH	v
CRUMP	v
CRUNCH	v
DASH	v
DING DONG	v
DUNT	v
FEEP	v
FIZZ	v
FLASH	v
FLICK	v

F-LOP	v
FRAP	v
FUMP	v
GLUB	v
GLUG	v
GURGLE	v
HONK	v
HOOT	v
JEEZ	v
KLOP	n
KNOCK	v
MUNCH	v
OOOPS	n
OUCH	n
PHEW	n
PING	v
PITTER-PAT	v
PLASH	v
PLINK	v
PLOP	v
PLUNK	v
POOF	v
POP	v
POT	v
POW	v
PUNCH	v
RAP	v
RATATAT	n
RAT-TAT	n
RING	v
RIP	v
ROLL	v
RUMBLE	v
SCREECH	v
SHRIEK	v
SIZZLE	v
SLAM	v
SLAP	v
SLURP	v
SMACK	v
SMASH	v
SNAP	v
SNIFF	v

SNORT	v
SOB	v
SOCK	v
SPANG	v
SPLASH	v
SPLAT	v
SPLOOSH	v
SPLOSH	v
SPLUT	v
SQUIRT	v
SQUISH	v
SWOOP	v
SWOOSH	v
TANG	v
TAP	v
THUD	v
THUMP	v
THUNK	v
THWACK	v
TICK	v
TING	v
TINKLE	v
TROMP	v
TUNK	v
TWANG	v
WHACK	v
WHAM	v
WHANG	v
WHAP	v
WHIP	v
WHOMP	v
WHUMP	v
WUMP	v
YAHOO	v
YEOW	n
YOO HOO	n
ZOWIE	n